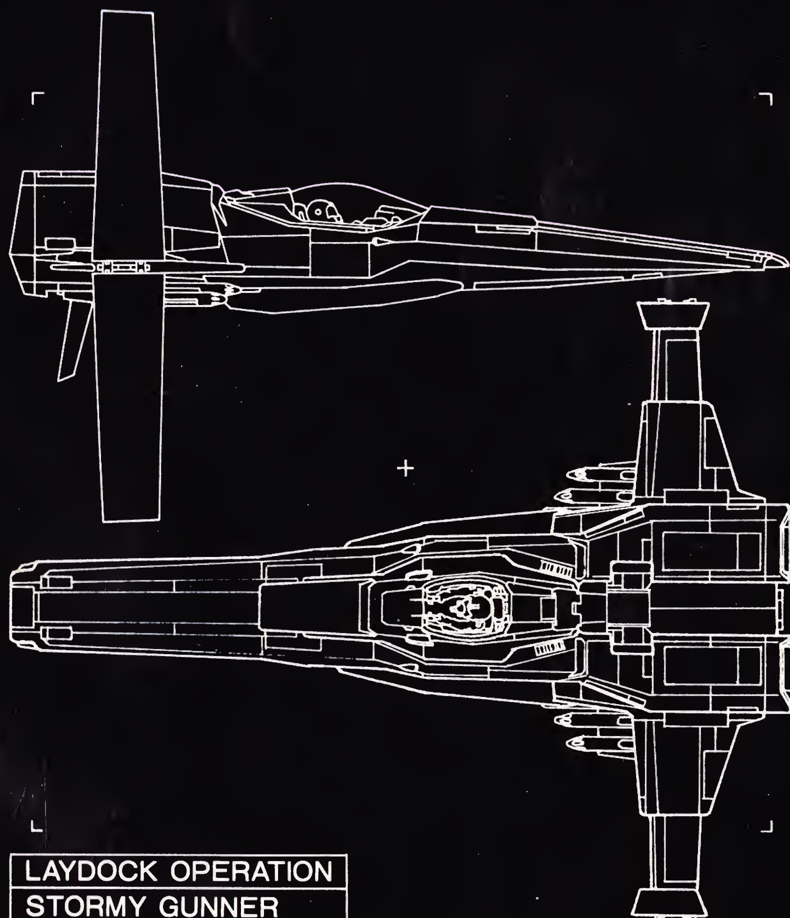
MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

USER'S MANUAL



LAYDOCK OPERATION
STORMY GUNNER

T&E SOFT®

★ご注意★

①このソフトウェア及び取り扱い説明書は、その一部または全部を当社に無断で複製・複写する事、及びレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、禁止されています。

②このソフトウェアのサポートは、同封のメンテナンスカードをお送りいただいた方のみを対象とさせていただきますので、メンテナンスカードは必要事項を記入の上、当社までご返送ください。

③このプログラムディスケットにはコピー防止処理が施してありますので、バックアップはできません。取り扱い上の事故等によって起動不可能となったディスケットにつきましては、1500円（送料・手数料込み）にて交換いたしております。(要メンテナンスカード登録)

④製品には万全を期しておりますが、万一当社の責任による不都合がありましたら、当社までご連絡ください。



CONTENT



CONTENT

STORY

●

　連邦宇宙軍と航空宇宙技術局は、惑星ベイムーントの奪還作戦を始動させることを発表した。
　惑星ベイムーントがギルセン軍におとされて以来、惑星の奪還作戦は幾度となく繰り返されたが、いずれも失敗に終わっている。
　宇宙軍司令部はこれまでの作戦計画を見直し、航空宇宙技術局がこれまで独自に開発を進めていた新型二連動独立型戦闘機（ストーミーガンナー）の開発を援助、今回のベイムーント奪還作戦に使用を決定したものである。
　このデュアルファイター（ストーミーガンナー）はその小型による高機動性と二機ドッキング時の重火器の使用及び運動性能の良さが、今回の作戦には役立つと判断されたものであり、二機のコンビネーションにより、制空権の掌握から基地中枢の破壊までが可能になると思われる。
　虎の子のこの二機はプロトタイプではあるが、かってなかった程の新技術を取り入れた戦術用レーザー、ATMを装備している。これらの火器のレスポンスを上げるのは、一にも二にもふたりのパイロットの技量と経験である。
　しかし、予想以上に連邦宇宙軍の疲弊はひどく、満足な教育もパイロットになされないままこの作戦（オペレーション・レイドック）は始動されたのである。

●

MISSION 1
BEFORE GAME START

BEFORE GAME START

初めてこの“LAYDOCK”というゲームをする方は、必ずこの章を読んで下さい。ゲームを始めるにあたっての注意事項が書かれています。

まず、この“LAYDOCK”というゲームをする為には以下の装置が必要となります。

1. VRAM128KのMSX2（またはMSXにMSX2アダプターを取り付けた物)。
2. MSX用のディスク装置（1DDをサポートしている物であること)。
3. モニターテレビ。アナログRGBモニターが好ましいですが、ビデオ入力・RF入力でも出来ないことはありません。
4. MSX用のジョイスティック一本または二本。二人でゲームをするには最低一本のジョイスティックが必要になります。トリガーボタンが一つの物がありますが、どちらでもゲームはできます。

尚、ディスク装置は2台までつないでも大丈夫ですが、2台目のディスク装置は1台目から拡張された“Bドライブ”でなければなりません。3ドライブ以上、または2ドライブ目が拡張ドライブでない時は、メモリーが足りなくてゲームが正常に作動いたしませんのでご注意下さい。

以上の装置を間違いなく接続して下さい。接続が済めば、あと必要な物はこの“LAYDOCK”のプログラムディスケットだけです。このディスケットには大切なプログラムが記録されていますので、ゲーム以外の用途では使わないで下さい。DISKBASICやMSXDOSなどで使用するとプログラムが破壊される可能性がありますので、絶対に使用しないで下さい。また、ディスケットにはコピープロテクトが施されていますので、プログラムのコピーは出来ないようになっています。ご了承下さい。尚、取り扱い上の事故等によって起動不可能となったディスケットにつきましては、1,500円(送料・手数料込み)にて交換いたします。（要メンテナンスカード登録）

MISSION 2
STARTING GAME

STARTING GAME

1. LAYDOCK START

いよいよ“LAYDOCK”のスタートです。

プログラムディスケットをドライブ（2ドライブの方はドライブA）にセットして下さい。正常にセットされましたら、ディスク装置・モニターテレビ・MSX2本体の順に電源を入れて下さい。自動的にディスケットからプログラムを読み込み、ゲームが始まります。

2. PLAYER SET

ゲームがスタートするとまず、ゲームをする二人のプレイヤーを登録します以下のように聞いてきますので、“YES”、“NO”で答えて下さい。

```
Player A set
Data load?
➡YES
NO
```

初めてゲームをする方は'NO'、以前にゲームをしたことがあり、既にデータがディスケットにある方は'YES'とお答え下さい。

'➡'（矢印）は、キーボードの上下のカーソルキー（[↑]、[↓]）で動かし、リターンキーで選択します。また、入力ミスなどで前に戻りたい時は [ESC] キーを押して下さい。逆戻り可能な所まで戻ることができます。このことは、以後の入力の全てについて同じことが言えます。

2-1●INPUT

'NO'と答えると、以下のように聞いてきますので、好きな名前をキーボードから入力して下さい。最後にリターンキーを押すと次に進みます。

```
Input your name
..........................
```

入力可能な文字は、英数字（'0～9'，'A～Z'，'a～z'）と一部の記号（'.','：,'－'）のみです。英字は [かな] キー・[CAPS] キーに関係なく [SHIFT] キーを押していない時は大文字、押している時は小文字となります。また、テンキーのついているキーボードを使用する場合でも数字の入力はフルキーの方でしか行えませんのでご注意下さい。

2-2●LOAD

'YES'と答えると、以下のようになりますので、'➡'を好きな所に持って行ってリターンキーを押して下さい。次に進みます。

```
Select your name
➡T&E SOFT
HOSOKAWA
NAKASHIMA
YOSHIKAWA
YAMAMOTO
```

2-3●NEXT

プレイヤーは二人登録しなければなりません。'Player A'の登録が終わりますと続いて'PlayerB'の登録となりますので、上と同じようにしてセットして下さい。

3. DATA DISPLAY

プレイヤー二人を登録すると、その二人のデータ（名前・ハイスコアー・レベル・オプションウエポン等）が画面に表示されます。次のページの図を見て下さい。

上から順番に説明いたしますと、一番上は登録したプレイヤーの名前です。続いてそのプレイヤーの現在のレベルが表示されます。その下はシールドエネルギーです。ゲームを始める前ですからゼロになっていますが、ゲーム中にゲームを一時中断してこのデータディスプレイを見ますとその時のシールドエネルギー残量を知ることができます。次は得点です。ここもゲーム前ですから0点になっています。次がハイスコアーで、プレイヤーひとりひとりの最高得点を表示します。次の'2PLAY'とは、2プレイヤー時の二人の得点を合計した点のうちのハイスコアーのことです。一番下はオプションウエポンで、現在使用可能な武器のみ表示されます。

リターンキーを押すと、次に進みます。

HOSOKAWA	NAME	NAKASHIMA
001	LEVEL	001
02000	SHIELD	02000
0000000	SCORE	0000000
0000000	HIGH SCORE	0000000
0000000	2PLAY	0000000
ADEN	OPTION	ADEN
BULLDOG	WEAPON	
CONDOR		

Hit return key

4. SELECT

以下のような選択肢が現れますので、選んで下さい。

Select
➡GAME START
DATA SAVE
PLAYER CHANGE
GAME END

5. GAME START

ゲームを始める為の各種設定を行い、ゲームを始めます。

5-1 ● HOW MANY PLAYER

以下のようになりますので、'1 player' か '2player' を選択して下さい。

How many player?
➡1 player
2 player

5-2 ● WHO IS PILOT

'1 player'の時は、PlayerA, PlayerB のどちらがゲームをするのかを選びます。
'2 player'の時は、どちらが Pilot（操縦士）でどちらが Copilot（副操縦士）かを選択します。パイロットの機体は青、コ・パイロットの機体は赤になります。

Who is pilot?
➡HOSOKAWA
NAKASHIMA

5-3 ● CONTROL STICK

操縦を以下の中から選びます。キーボードを使うかジョイスティックを使うかを決定します。

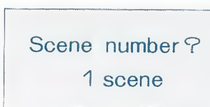
Pilot control stick
➡Keyboard
Joystick 1
Joystick 2

ジョイスティックを選んだ場合、さらに以下のようになります。ジョイスティックには、1トリガータイプと2トリガータイプがありますので、ご自分のジョイスティックに合わせて選択して下さい。

Joystick type
➡1 trigger type
2 trigger type

5-4 ● SCENE

何シーン目から始めるかを決めます。プレイヤーが今までに征服した（最後まで到達した）シーンのうち、任意のシーンから始めることができます。従ってまだシーン１を越えてない方はシーン１からしか始められませんので、ここは省略され次に進みます。



ここでは、カーソルキーの[↑]を押すとシーンの数字が増え、[↓]を押すと数字が減ります。スタート可能なシーンの上限は‘6’までです。

5-5 ● OPTION WEAPON

２プレイヤーでゲームをする時、合体時のオプションウエポンを選択します。１プレイヤー時またはオプションウエポンがない時は、ここは省略され次に進みます。



“NULL”の時は、オプションウェポンは装備されません。

5-6 ● GAME START

いよいよ“LAYDOCK”のゲームが始まります。ちょっと面倒に思われるかもしれませんが、一度設定してしまえば変更されるまでずっと残りますので、心配には及びません。

一つのシーンが終わると“5.5 OPTION WEAPON”に戻り、オプションウエポンの再設定が可能です。また、ゲームが終わると“4．SELECT”に再び戻ります。

6. DATA SAVE

データのセーブについては後章で詳しく述べていますので、22ページを参照して下さい。

7. PLAYER CHANGE

ゲームをするプレイヤーを変更します。

まず、データをセーブするかどうか聞いてきたあと、この章の“2．PLAYER [illegible]”に戻ります。

ここでは必ず二人とも変更しなければなりませんので、データをセーブしないと折角それまでにアップさせたデータは消えてしまうことになりますので注意して下さい。

8. GAME END

ゲームを終了します。
まず、データをセーブするかどうか聞いてきたあと、ゲームを終わります。

MISSION 3

GAME



1. OBJECT

"LAYDOCK"の基本的な流れとしては"レイドック作戦"の任務の遂行ということがありますが、それはまあ頭の片隅にでも置いておけば良いことであり、実際のこのゲームの目的は、大きく分けて二つあります。一つは最高得点を出すことであり、もう一つはレベルを上げることであります。

ゲームスタート時に一定量のシールドエネルギーが与えられ、それがなくなりゲームオーバーになるまでに得点をどれだけ獲得することができるかというのが毎回のゲームの目的ではありますが、"LAYDOCK"の最終目的は最高レベルに達し、"Colonel（宙軍大佐）"の称号を得ることであります。この最終目的を達成するには一度や二度のゲームでは到底無理であり、幾度となく挑戦し、レベルを上げ、オプションウエポンを増やして初めて達成しうるものでありますから、あまり焦らずにじっくりと取り組んで下さい。

2. FIGHTER

我が宇宙戦闘艇・『STORMY GUNNER（ストーミーガンナー）』の説明を以下に述べますので、よく読んで下さい。パイロット機は『STORMY GUNNER-blue』、コ・パイロット機は『STORMY GUNNER-red』と呼びます。

2-1 ● CONTROL

プレイヤーは、キーボードまたはジョイスティック1，2で『ストーミーガンナー』を操縦します。ジョイスティックには、トリガーボタンが一つの物と二つの物の２種類がありますが、どちらでも操作することができます。

キーボードではカーソルキー（↑, →, ←, ↓）を押すことにより、ジョイスティックではスティックを倒すことにより、８方向に進むことができます。キーボードでななめに進む場合は、例えば左前に進みたければカーソルキーの↑と←を押せばいいのです。

武器には大別して３種類あります。まずバルカン砲またはビーム砲ですが、キーボードではスペースキーを、ジョイスティックではトリガーボタンのＢを（ただしトリガーボタンが一つしかないタイプのジョイスティックではボタンＡを）押すことにより発射します。

地上攻撃用のミサイル砲は、キーボードではシフトキーを、ジョイスティックではトリガーボタンのＡを（トリガーボタンが一つしかないタイプのジョイスティックではＡボタンを押すとどちらも発射されます。）押すと発射します。

最後の一つは、ドッキングした時のオプションウエポンです。これは、コ・パイロットが専門で受け持ち、キーボードではスペースキーまたはシフトキー、ジョイスティックではトリガーボタンのＡ，Ｂ，どちらのボタンを押してもかまいません。

また、ゲーム中に STOP キーを押すとゲームは一時停止します。ここでさらに STOP キーを押せばゲームが再スタートしますが、リターンキーを押すと"STARTING GAME"の章の"3. DATA DISPLAY"で説明したデータディスプレイが画面に現れますので、ここで現在のシールドエネルギー・得点等を確認することができます。もう一度リターンキーを押すとゲームが再開されます。

2-2 ● DOCKING

２プレイヤー時のドッキングについてですが、二人のプレイヤーが一定の距離以内に近づけば強制的にドッキングさせられます。またこの時、左右から近づけば横合体、前後から近づけば縦合体となります。ただし、両プレイヤーのシールドエネルギーの合計が、ある一定量以上ないと合体できません。

また、合体中に被弾し、シールドエネルギーがその一定量を割ると強制分離させられます。

自ら分離したい時には、コ・パイロットが、キーボードなら↓を押すかスティックを手前に引けば分離します。

ドッキング時の『ストーミーガンナー』の操縦はパイロットが行い、バルカン砲またはビーム砲もパイロットが担当します。ミサイル砲は撃てなくなります。代わりにオプションウエポンが使用可能になり、これはコ・パイロットの担当となります。

2-3 ● SHIELD ENERGY

ゲームスタート時に一定量を与えられたシールドエネルギーは、敵機の攻撃による被弾、敵機との激突またはいん石への追突によって減少していきます。そして、1000を割ると機体が点滅し始め、さらに減少する毎に点滅のスピードが速くなって行きます。そして、シールドエネルギーがゼロになるとゲームオーバーとなってしまいます。

各シーンが終了すると一定量のシールドエネルギーの補給を受け、また敵の地上建造物の中には破壊するとシールドエネルギーが増える物もあります。

また、両プレイヤーのシールドエネルギーの合計が、1000を割るとドッキング不可能になってしまいます。

2-4 ● WEAPON

★単機攻撃用

TWIN (TWIN-VULCAN)

初めから自機に装備されている唯一の武器、ツインバルカン砲・『ツイン』である。2連射が可能になっているが、縦合体した時は4連射まで可能となる。

やがてビーム砲にとってかわられる運命ではあるが、初めのうちは必ずお世話になる物であるので、しばらくはツインバルカン砲のみで耐えてもらわなければならない。ここで基礎訓練を十分に積めば後々役に立つのであるから、おろそかにしてはいけない。一度“LAYDOCK”をやっただけで投げ出さないで欲しい。

TORA (LASER BEAM)

一定のレベルに達すると、ツインバルカン砲がこのレーザービーム砲・『トラ』に代わる。これにより空対空攻撃能力は倍増する。その破壊能力は敵機一機だけに留まらず、ビームに触れた敵は全て破壊してしまうほどである。また、レベルが上昇するに従いレーザービーム砲のエネルギーもアップし、次第にビームが長くなって行くのである。最大エネルギーに達した時のレーザービーム砲の威力は想像を絶し、一人でプレイしてもかなりの敵を撃破することができるほどであるが、コツを覚えるまでに多少時間がかかるであろう。

BULLPUP (AIR-TO-SURFACE MISSILE)

レーザービーム砲が装備された次には、空対地ミサイル砲・『ブルパップ』が装備される。別れて攻撃する時、一人でプレイする時には唯一の地上攻撃用の武器である。

射程距離が短く、まっすぐにしか飛ばないので、かなり近づいて狙って撃たなければならないが、熟練すればかなりの効果を得られるはずである。

★合体攻撃用

ADEN (MULTI-VULCAN)

合体時に使用できるオプションウエポンの一番目である。4方向同時攻撃が可能なマルチバルカン砲・『アデン』である。

バルカン砲の傑作『ツイン』を改造し、左斜め前に2発、右斜め前に2発のバルカン砲を発射できるようにした物である。同時にレーザービーム砲も撃つことができるから、前から来る敵はほとんど撃墜できる。が、あまり狙って撃てる物ではないので、敵を引きつけてから撃つと威力を発揮できるであろう。

BULLDOG (AIR-TO-SURFACE MISSILE)

『ブルパップ』の改良型空対地ミサイル砲・『ブルドッグ』である。射程距離を伸ばし、なおかつコ・パイロットによる誘導を可能にした。

コ・パイロットは操縦かんを左右に操作することによりミサイルを誘導し、地上目標物を狙い撃ちできる。という建前であるが、実際には誘導に非常な熟練を要し、現在においてはこの誘導ミサイルを使いこなせるものは一人もいないと言われているほどであり、もっぱら誘導なしでまっすぐに撃つのみである。従って、これが使いこなせるようになればあなたももう一人前と言える。

CONDOR (AIR-TO-SURFACE MISSILE)

最新鋭の自動追尾装置付き空対地ミサイル砲である。『コンドル』は、『ブルパップ』・『ブルドッグ』に代わる次世代のミサイル砲として新たに開発され、この“レイドック作戦„の切り札とも言えるしろものある。

敵の地上目標物の出す微弱な電磁波をとらえ、発射されるやいなや目標物に一直線、撃破する物である。その命中率は95%以上の実績を残している。なお、攻撃目標物が射程範囲内にない場合にはオートロック機能によりミサイルは発射できないようになっている。

『コンドル』という名前は、このミサイル砲で爆撃された後は何も残らないと言われるほど攻撃がすさまじいので、ハゲタカが何も残さずに全てを食い尽くしてしまうのに例えられ名付けられた。

KILLER

『ストーミーガンナー』の回りに光子シールドを張り巡らし、敵からの攻撃を無用の物にすると同時に光子シールドに飛び込んで来た敵機を一瞬のうちに灰にしてしまうという攻撃と防御を兼ねたオプションウエポン・『キラー』である。

一定時間たつと光子シールドは消えてしまうが、光子シールドを張り巡らしている間は離脱できないので注意して下さい。また、若干のシールドエネルギーを消耗しますので、むやみやたらと使わず効率良く使って下さい。そうしないとすぐにシールドエネルギーが底をついてしまいます。

★その他

実はまだオプションウエポンがあるんですが、秘密にしておきます。ご自分で研究してみて下さい。

3. SCENE

ここでは、各シーンについて述べたいと思います。シーンは全部で6つあり、各シーンは約4分間です。他の同じようなゲームに較べると一つのシーンの時間が約3倍ほどあり長いですが、シーン途中で一度休憩がありますので、実質的には12シーンと言えるかもしれません。

まあそれはいいとして、各シーンの個々の説明に移りたいと思います。

シーン1,3,5までは、宇宙シーンとなります。途中にいん石群がありますのでそれには注意が必要です。いん石にはどんな攻撃をしても破壊できません。また、各シーンの最後には巨大戦艦(または巨大空母)が登場しますので、なるべく破壊するようにしましょう。

シーン2は、敵惑星上のシーンです。岩とクレーターばかりの荒涼たる惑星のところどころに敵の基地が見えてきます。地上からも攻撃して来ますので注意して下さい。

シーン4は、いよいよ敵の本拠地も近づき、敵基地上空でのバトルとなります。敵の攻撃も激しさを増して来ます。

敵の警戒網を突破し敵基地に侵入、通路は限られていますから注意して下さい。一歩道を間違えば命の保証はできません。そして最後に、敵基地の心臓部である光子炉に到達します。この光子炉を破壊して“レイドック作戦”は一応の成功を見るわけです。

あとはシーン1から繰り返しになりますので、さらに精進して下さい。一度シーン6まで行ったぐらいでは大佐にはなれませんので……………。

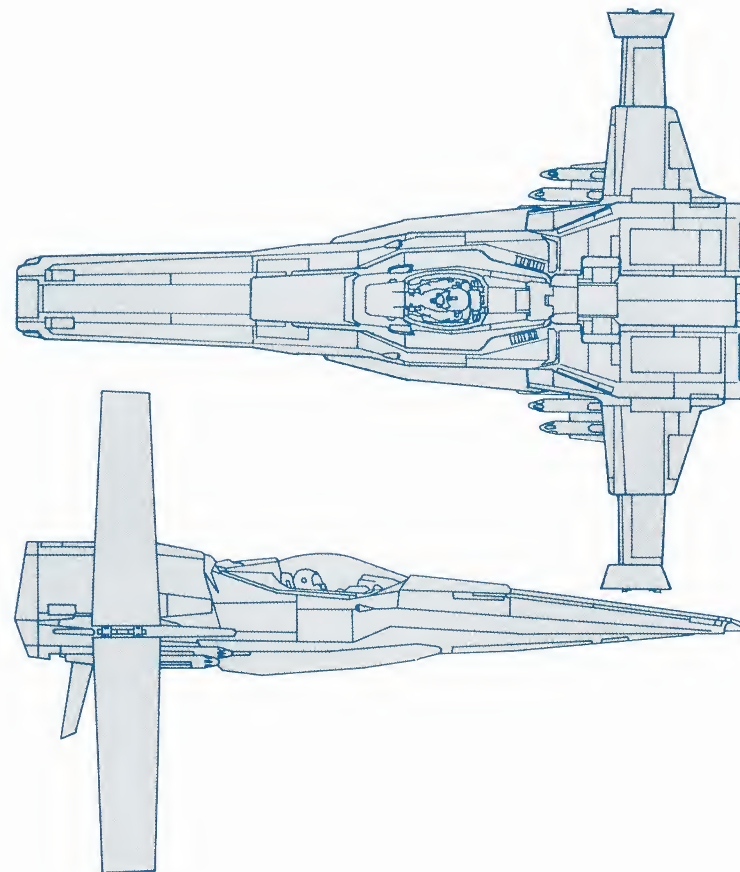
4. LEVEL

先程からレベル、レベルと乱発していますが、なんとなくわかる人はいても、実際何であるか知っている人はいないでしょう(当り前だ)。ここで詳しく説明したいと思います。

ここで言うレベルとは、すなわちプレイヤーの実力と言いかえればいいでしょう。例えば一つのシーンをクリアーしたり、一つのシーンでの敵撃墜率が90%を越えるとレベルが一つ上がります。その他にも様々な要因があり、それをクリアーする毎にレベルがアップして行くのです。それだったら簡単なシーン1を何回もやってレベルを上げればいいじゃないかと思う賢い人もいるかもしれませんが、残念ながらそれは無理です。一つのシーンで到達できるレベルは決まっているためどんどん先に進まないとだめなのです。

また、このレベルによって使えるオプションウエポン等が変わってきますので、非常に重要です。ひたすら先を目指すのも一考の余地があると思います。例えば、シーン3に行ったはいいがミサイル砲が使えないのでは非常に不利な状況に追い込まれます。その辺りのかねあいも考えながらゲームを進めて下さい。

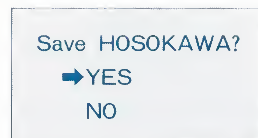
STORMY GUNNER



全　幅●7.62m(尾翼格納時5.08m)	最大速度●マッハ3.3(大気中)
全　長●9.54m	巡航速度●マッハ1.75
全　高●6.30m	エンジン●P&W F10000-YZR-7000
離陸重量●6,381kg(ブルパップMMP4基塔載)	推　力●14,780kg×2(乗員:1)

5. SAVE

　この“レイドック”というゲーム、前にも述べましたが一朝一夕で終わるようなしろものではありませんので、好きな時にハイスコアー・レベル・オプションウエポン・クリアーしたシーン数等のデータをセーブできるようになっています。
　一回のゲームが終わると、画面は“STARTING GAME”の章の“4. SELECT”に戻りますので、ここで“DATA SAVE”を選択して下さい。以下のようになります。



　ここで、ディスケットがドライブ（2ドライブの場合はドライブA）に挿入されているのを確認してから、キーを押して下さい。
　一枚のディスケットに十人分のデータがセーブできます。同じ名前があればその上からセーブしますので、以前のデータは消えてしまいます。また、“レイドック”のディスケット上のデータがいっぱいになり、さらにデータをセーブしたい場合には他のディスケットにもセーブすることができます。この場合にはフォーマット済のディスケットをご用意下さい。また、“レイドック”のデータをセーブしたディスケットはDISKBASIC・MSXDOSでは使用しないで下さい。

6. ENEMY

敵の種類は以下の三つに大きく分けられます。

6-1 ● FIGHTER ……………　戦闘機です。全部で20種類程度のタイプがあり、それぞれに飛行パターンがありますので、それを素速く見抜くことが肝心です。また、粒子砲を撃ってきますので注意が必要です。

6-2 ● SHIP ……………………　巨大戦艦・巨大空母のことです。三種類あります。何十発ものミサイル・ビーム・バルカン砲をヒットさせないと沈没しません。
また、次々と戦闘機が発進してきますので容易に近づくことができません。

6-3 ● BASE ……………………　地上建造物のことです。15種類くらいあります。中には対空ロケット砲で攻撃してくるものや破壊するとシールドエネルギーの得られる物がありますので、早くそれを見分ける必要があります。

NOTES

すごい物をつくってしまったなと自分でも思う。別に自画自賛している訳ではない。“すごい”ということの意味は素晴らしいということではなく目茶苦茶なという意味である。
プログラムを始めようとしてハタと困った。どこから手をつけていいのかわからないのである。二三日は何をしたらいいのかわからず何もできなかった。しかし本当に“すごい”と思ったのは半分位進んでからであった。先が見えないのである。私は途方にくれた。私はとんでもないことをしているんだなとしみじみ感じた。
もうひとつ“すごい”ことと言えばそのデータである。量に関しても質に関してもすごい。目茶苦茶だ。その点に関してはただただデザイナーの中島健二君に感謝するしかない。この“レイドック”が発売前からこれ程の評判を得たことの大半は彼のおかげである。今までとかくプログラマーにしか日が当らなかったこのソフト業界ではあるが今後はデザイナーにも注目して欲しいものである。
だいたい最初の予定ではこんな風になる筈ではなかった。私が考えた原案では二人で遊べるシューティングゲームというそれだけだった。スクロールもなしの予定だった。それがさみしいからと言うことで地表をスクロールさせることになった。(スクロールさせたかったのはやまやまだが私の考えた所では無理だと思った。地表をスクロールさせることが決まっても出来るかどうか確信が持てなかった。しかし実際にやってみるとできたのであった。)途中から地表スクロールが追加されたので宇宙シーンが3シーン地表スクロールが3シーンというようになったのである。(これも最初は地表スクロール1シーンのみのつもりであった。それがいつの間にか2シーンになり3シーンになってしまった。)
敵の数はいくつにしようか。メモリーにはいるだけということで50種類 300パターンにしよう。プレイヤーの機体は傾かせよう。オプションの武器を付けよう。………はたして自分で言い出したことなのか他の誰かが言ったのか今となってはわからない。開発部の連中とワイワイやっている間に次々と仕様が決定して行った。気が付いたらこうなっていた。

☆

もうこういうソフトは二度とつくらないだろう。と言ってシューティングゲームはもうつくらないと言っている訳ではない。

これだけデータ量があるということはプログラマーにとっては一種の恥である。ディスクからデータやプログラムを読んでくるのは卑怯である。とまではいかなくても余り誉められたことではない。プログラムのメモリーのことはあまり考えなくてもいいしデータを圧縮する必要もない。それだけプログラマーは楽が出来るのである。第一ディスク装置を持ってないユーザーが楽しむことが出来ないではないか。
まあそういうような理由で次回からはそのへんのところを充分に考えたいと思います。もちろん質は落さずに…………。

☆

今ここを読んでいるあなたは“レイドック”をもうプレイしたのであろうか。ただひとつ気がかりなのが各シーンのデータロード時間が多少長いことだ。上記のような理由でディスクにたよりきってしまっているためにデータロードに少々時間がかかる。この間に熱がさめてしまわないだろうか。それだけが心配でなりません。
このゲームはゆっくりやるものだと割り切ってもらうしかないと思います。ユーザーの皆様には末長く遊んでもらいたいので心にゆとりを持ってプレイすると良いように思います。初めの二三回遊んだだけではこのゲームの全てはわかりませんので投げ出さないで下さい。あつかましいとは思いましたがこれだけはわかってもらいたくて書きました。
できましたらこのゲームをプレイされた感想などを私宛にお送り下されば幸いです。今後の参考にさせていただきたいと思います。
最後になりましたが英語への翻訳をしてくれた内山康彦先生。題名を決めてくれた守実克師君。図面を起こしてくれた内藤時浩君。音楽データの作成とデバッグをしてくれた藤本君、松居君。さらに影ながら応援してくれた開発部のみんな。声で出演いただいた(株)B.P.Sのヘンク・ロジャース社長，コンラッド・小沢専務，大変お世話になりました。
本当にありがとうございました。



“レイドック作戦”総指揮官
細川勝男

鳴物入りで登場したこのゲーム、レイドックはタイトル画面の誤解もあってか、前評判は予想以上でした。
どうやってこれだけのグラフィックデータを一枚のディスケットにいれたの？とか、（タイトル画面を見て）ホントにこんな３Ｄシューティングゲームなの？うーん、Ｔ＆Ｅならやりかねんなあ、というような質問が他のソフトハウスなどから多くあったそうです。こんな話を聞くと、最近とみに大きくなった頬が思わずほころんでしまいます。
Ｔ＆Ｅの他の開発員の目は厳しかった。彼らはゲームに関しては非常に目が肥えているため、ビシビシあーせい、こーせいと注文をつせる。（まあ、僕も細川さんにいろいろ注文をつけたけど。）建物の影をつけようぜ、クレーターもあったらいいな、等々。たいへんだったけど、そのおかげで自分でも満足できる仕上りになったと思います。
すべての絵を書くのに約４ヶ月かかりました。この間いろいろな仕事を並行してやりましたが、レイドックのデータ作りが一番楽しかった。単調なマップ作りも全然苦になりませんでした。完全オリジナルデザインとはホントにいーものです。（移植はイヤダヨー。）
最後に、無理難題を聞いてくれ、膨大なグラフィックデータをすべて使ってくれた細川大先生、どーもありがとう。そして、このゲームを買ってくれた貴方に感謝、感謝。

“レイドック作戦〟作戦参謀
中島　健二





階級章のお申し込みについて

『レイドック』におけるレベルというパラメーターが一定値以上になった方には株式会社ティーアンドイーソフトから階級章を送らさせていただきます。この取り扱い説明書の最後にある。階級章申し込み用紙に必要事項を記入の上、株式会社ティーアンドイーソフトまでお送りください。特にパスワードは忘れずに必ず記入してください。階級章は三種類ありますが、申し込みができるのは１回限りですのでよく考えてからにしてください。つまり、まだ上の階級に行けるのに、はやまって申し込んで後で後悔したりすることのないようにしてください。
以下にそれぞれの階級についての説明をいたします。ご健闘を祈ります。

★Major（宙軍少佐）

階級章の中では一番位が低いもの。レベル60以上で獲得することができます。ここですぐに申し込むか、もう少しがんばってみるか悩むところでしょう。

★Lieutenant colonel（宙軍中佐）

ここまでくればあと一息というところ。しかしここで挫折する人が案外多いのです。レベル80以上で獲得できます。

★Colonel（宙軍大佐）

今回の作戦の最大の功労者に送られる階級章。レベル100（最高レベル）に達して始めて手に入れることができるのである。

Good luck to you!!

T&ESOFTユーザーズクラブ入会・継続手続につきましての御案内

今迄ユーザーズクラブ入会の際には，現金書き留にて手続きをしていたゞいておりましたが，何かと不便だと言う苦情をいたゞきました。そこで，かねてより送金等の安全かつ簡略化を検討してまいりました結果，今後，郵便振替を利用していたゞく事により，安全かつ簡略な方法で御利用いたゞける様になりました。

専用の払込票はカタログ請求の際などにお送りいたしますが，ユーザーズクラブ会員の方は定期的にお送りいたします。記入例を参照の上，記入もれや，まちがいのないように記入の上，料金と申込用紙を最寄りの郵便局にお出し下さい。

T&ESOFT

企画・開発/ティーアンドイー コミュニケーション
製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区 [illegible] 番地 ☎ 052-773-7770

記　入　例

（表）

払込通知票

口座番号	名古屋 4	65781
加入者名	ティーアンドイーソフト	
金額	1300	
払込人住所氏名	（郵便番号 108）東京都港区三田1-2-3 上杉 達也	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

払込票

口座番号	名古屋 4	65781
加入者名	ティーアンドイーソフト	
金額	1300	
払込人住所氏名	東京都港区三田1-2-3 上杉 達也	

（裏）

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

会員番号		氏名	ウエスギ タツヤ 上杉 達也（男）
住所	〒108 トウキョウト ミナトク ミタ 東京都港区三田1-2-3		
TEL	自宅 03-456-7777 勤務先 ナシ	生年月日	S 42年 5月 10日
職業	（勤務先・学校名・学年）明青学園 高等部		

送金内容		お手持ちのパソコン			
入会金	300円	本体	X-1ターボ	CRTモニター	CZ-1500E
会費（1ヶ年）	1,000円	データレコーダ	ナシ	プリンター	MZ-1P17
		ディスク装置	内蔵	その他周辺装置	ナシ
合計	1300円				

通信欄

この欄は、加入者あての通信にお使いください。
切り取らないで郵便局にお出しください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

ご記入に際してのお願い
この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。
住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。
入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。
パソコン所有の方は、機種名を明記してください。





MSX2 RAM64K
VRAM128K・64K
テープ版 ¥4,800 3.5″1DD版¥6,800

A.アクティブ R.ロール P.プレイング G.ゲームとは

(1)アクションゲームのリアルタイム処理に、
(2)ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと、
(3)アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

●ハイドライドの伝説 ストーリー

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国での物語です。ある日、宮殿の宝石が盗まれて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王女の姫君は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がただ一人で怪物達に挑戦していったのです。
この先のストーリーはあなた自身が作ります。

●[illegible]

(1)主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。
(2)しかし、目的は宝探しではなく、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
(3)そのためには、次々に向かってくる敵にすべて勝たなければなりません。
(4)ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にも手こずります。
(5)そこで、あなたのアイディアと作戦、思考力、素早い操作が必要になります。

★画面瞬時切り換え 無論！
★64Kフルメモリー、オールマシン語 勿論！
★一括ロード、アクセス無し 当然！
★さらに加えて、華麗なグラフィックと高度な重ね合わせ処理による立体的画面、木に隠れ、[illegible]動くキャラクターは、広大なマップを駆け回ります。
★全キャラクターは20種以上！(機種により異なります)
★ゲーム途中でのデータセーブ/ロード可能！



T&Eのグラフックノウハウをすべてあなたに――!

レイドック・ハイドライドの画面製作にも使用

MSX2の機能をフルに生かした高性能グラフィクエディター・スプライトエディター・パターンエディターの三種類のプログラムセットです。それぞれのエディターがスクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応していますので、VRAMは64Kでも128KでもOKです。また、これらのエディターはすべて、T&Eのアプリケーションソフト開発用に作成され、現在でも実際に使われているものばかりです。詳細マニュアルと早見表付きで、今すぐに、誰にでも使いこなせます。

MSX2
(RAM64K・VRAM128K/68K)
●3.5″1DD版……………………… ¥6,800

グラフィックエディター スクリーン5用とスクリーン8用の2種類のグラフィクエディターを用意致しました。LINE・PSET・PAINT・BOX・BOXFULL・PALETTE・MOVE等の機能があります。操作は簡単で、カーソルキー・リターンキー・スペースキーだけで思いどおりの絵が描けます。



また、セーブした絵は、BASIC文のBLOAD" ",Sですぐに画面に出すこともできます。マウス対応。ビデオ入力装置でビデオ入力された画像のエディットも可能です。

スプライトエディター 16×16サイズのスプライト30個を自由自在にエディットできます。スプライトを複数枚重ねたままで(ORも可)のエディット。また、ジェネレート機能もありますので、簡単にBASIC文に変換することもできます。その他には、スプライトパターンの反転・シフトなどが可能です。



パターンエディター 8×8または16×16ドットのグラフィックパターンを簡単にエディットできます。スクリーン5用とスクリーン8用の2種類のパターンエディターを用意しました。グラフィックパターンの反転・回転・カラーチェンジなどの機能があります。
また、スクリーンモード5用では、パレットが簡単に変えられます。





メンテナンスカードについて

この度は、T&E　SOFT製品をお買いあげいただきありがとうございました。

当社では、とじこみのメンテナンスカードにて登録していただいたお客様には、本製品に不都合が発生しました場合のメンテナンス等をうけたまわります。

尚・今後の製品づくりの参考にいたしますので、カードのアンケートに御協力下さい。本製品に関する問い合せの際には、下記のシリアルナンバーを明記してください。

№ 10682　472

※本書は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。



T&E SOFT INC.
企画・開発　ティーアンドイーソフトプロダクション
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地☎(052)773 7770